КСОРБИК

Восстание...

Короля очень обеспокоили сообщения о появлении Нежити в северных районах Аманриэля. На борьбу с восстанием нежити была отправлена гильдия могущественных магов - Кабал. Однако совсем скоро по неизвестным причинам маги Кабала превратились в таких же злобных и извращенных созданий, как и Нежить, которую они должны были уничтожить. Королевство оборвало все связи с Кабал, и никто не слышал о них несколько лет…

…Но спокойствие длилось недолго. Кабал со своими неупокоенными воинами наступают с севера, оставляя за собой лишь смерть и разрушения. Известия о несчастье облетели все земли. Поскольку королевская армия сейчас воюет на дальних рубежах, в портовый город Сларит прибывают отважные воины и маги, желающие проявить себя, отразив наступление служителей зла...



Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Установка

Минимальные системные требования
Операционная система: Windows Vista / XP / 2000.
Процессор: 1 ГГц или быстрее. Рекомендуется двуядерный.
Оперативная память: 512 МБ или больше.
Жесткий диск: 200 МБ свободного места.
Видеокарта: 128 МБ памяти и поддержка пиксельных шейдеров версии 1.1.
Звуковая карта: совместимая с DirectX 9.
Коллективная игра: широкополосное соединение с интернет.

Для работы всех визуальных эффектов требуется поддержка пиксельных шейдеров 2.0 видеокартой.

Для корректной работы программы установки требуется .NET Framework версии 2.0. Если у вас нет .NET Framework версии 2.0, вам будет предложено установить его с сайта Microsoft.

В установочный пакет включены библиотеки DirectX 9.0c и VC++ 2005, требующиеся для работы игры.

Установка игры

Вставьте диск с игрой в привод и следуйте инструкциям на экране. Для установки вам потребуется примерно 200 МБ свободного места на жестком диске.

Помощь и поддержка

•В: при попытке запуска игры я получаю сообщение об ошибке, о том, что игра не может быть загружена из-за отсутствия DLL.
О: пожалуйста, загрузите с веб-сайта Microsoft и установите последнюю версию DirectX. Если проблема сохранится, загрузите с веб-сайта Microsoft и установите разделяемые библиотеки VC++ 2005. Также рекомендуется установить последние драйвера для вашей видеокарты и все обновления для Windows.
•В: мне не удается запустить игру и она не выдает никакого сообщения об ошибке.
О: убедитесь, что ваша система соответствует минимальным требованиям, указанным выше.
•В: после запуска игры некоторые части ее интерфейса отображаются некорректно, другие вообще не видны.
О: игра проверялась на мониторах с соотношением сторон 5:4, 4:3, 15:10, 15:9, 16:10 и 16:9. Воспользуйтесь меню «Настройка», чтобы выбрать соотношение, подходящее для вашего монитора. Рекомендуется использовать родное (максимальное) разрешение монитора.
•В: ни один из советов мне не помог.
О: пожалуйста, отправьте письмо с вопросом по адресу support@zeliangames.com или зайдите на сайт компании «БУКА» - http://www.buka.ru/cgi-bin/tech_support.pl?option=first_page.
Убедитесь, что включили в письмо информацию о программном и аппаратном обеспечении вашей системы.

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Приступая к игре



Чтобы запустить игру, дважды щелкните по ее значку. После приветствия вы попадете на экран «Профиль игрока». Введите имя профиля и нажмите «Продолжить». Возможность создания отдельных профилей позволяет нескольким игрокам сохранять свои достижения в игре. При следующем запуске игры убедитесь, что выбрали свой профиль.



На экране главного меню можно начать новую игру, продолжить ранее созданную, или перейти к меню «Настройки».



При первом запуске рекомендуется воспользоваться меню «Настройки», при помощи которого можно выставить максимально возможное для вашего монитора и видеокарты разрешение. Изменив параметры изображения, следует перезапустить игру.



Перезапустив игру, откройте главное меню и начните новую игру. Появится экран «Создание персонажа». Вы можете выбрать одного из шести персонажей, обладающих уникальными способностями и характеристиками. Введите имя своего персонажа и нажмите «Продолжить».

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Карта

В самом начале игры вы попадаете экран «Карта». Это основной экран, на котором разворачивается действие игры. Отсюда вы можете перемещаться в различные места, разговаривать с персонажами, покупать и продавать снаряжение, вступать в бой и управлять своим героем.



1. Щелкните по портрету своего героя, чтобы перейти к экрану «Персонаж». Здесь вы можете просмотреть и изменить характеристики и навыки героя, сменить оружие и заклинания, просмотреть способности и активные эффекты.
2. Кнопка «Местоположение» указывает, где вы сейчас находитесь. Если вы нажмете ее, появится выпадающее меню с вариантами доступных действий (например: говорить, торговать, бой, отдыхать).
3. При нажатии кнопки «Задания» появляется меню, в котором видна информация о вашем активном задании. Главное задание всегда показывается первым, за ним идут необязательные. Отсюда вы можете отправиться прямо на место выполнения задания.
4. Кнопка «Перейти к…» позволяет быстро перейти к персонажам, с которыми можно поговорить, чем-либо обменяться, сразиться. Это меню делает доступ к персонажам более удобным.
5. Чтобы вернуться в главное меню, нажмите кнопку «Выйти». Игра при этом будет автоматически сохранена.
6. Маленькая голубая сфера указывает, где вы сейчас находитесь. Наведя указатель мыши на любую область карты, можно увидеть изображение этой области. Щелкнув по области, можно туда отправиться. Щелкнув по месту, в котором вы находитесь сейчас, можно открыть меню действий (то же самое, что открывается по щелчку на кнопке «Местоположение» в верхней части экрана). Если вы несете с собой слишком много тяжелых вещей, отправиться в другую область будет невозможно. Снаряжение во время путешествий медленно изнашивается.
7. Когда вы наводите указатель мыши на какую-либо кнопку или участок карты, на панели помощи отображается соответствующая информация. Если указатель ни на что не указывает, на панели будут показываться случайные советы.

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Общение с персонажами

Вашим первым заданием — поговорить с Лимом Грими, начальником порта Сларит. Щелкните по кнопке «Местоположение» в верхней части экрана. В выпадающем меню выберите «Говорить», затем выберите Лима Грими.



Лим Грими поделится с вами ценной информацией.
Во время разговора будут открыты несколько новых заданий и областей, в которые вы сможете отправиться. Когда разговор будет закончен, щелкните по кнопке «Задания», чтобы увидеть обновленную информацию о заданиях. Также проверьте выпадающее меню «Местоположение», чтобы увидеть открытые теперь для вас области.

В процессе игры вы будете общаться со многими персонажами. Спрашивайте их о последних новостях и слухах, чтобы открыть новые задания и территории. Иногда, во время разговора, вам будет предлагаться несколько вариантов ответа — обдумывайте свои слова!

Некоторые персонажи могут предложить вам снять комнату для отдыха. Для этого выберите пункт «Поговорить» в меню «Местоположение». Выбирать пункт «Торговать» не нужно.

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Начало боя



Вашим первым заданием, полученным от Лим Грими, станет уничтожение гигантских крыс, заполонивших канализацию. Щелкните по кнопке «Местоположение», чтобы открыть выпадающее меню. Выберите в нем пункт «Бой», затем выберите гигантскую крысу. В процессе первых сражений вы будете получать указания и советы, при помощи которых познакомитесь с боевой системой.

Экран боя



1. Получив ход, вы можете щелкнуть по портрету своего героя, чтобы сменить оружие, выпить зелье или поесть. Под портретом героя находится индикатор здоровья — он показывает максимальное здоровье персонажа и настоящее. Урон от яда, огня, кровопотери и холода отображаются на нем зеленым, желтым, пурпурным и голубым цветом.
2. На информационной панели во время боя появляются различные извещения и советы. Например, во время вашей атаки можно увидеть информацию об ударе. Если вы наведете указатель мыши на выбранное заклинание (6), появится подробная информация о нем. Если в настоящий момент информации для показа нет, на панели отображаются случайные советы.
3. Наведя указатель мыши на панель «Активные эффекты», можно увидеть эффекты, вызванные заклинаниями, снаряжением и использованными предметами. Наведя указатель на панель «Статистика боя», можно увидеть информацию о наступательных и оборонительных способностях.
4. Здесь указывается используемое сейчас снаряжение.
5. Здесь отображается уровень вашего персонажа и его близость к получению следующего уровня. Сражаясь, вы получаете очки опыта, благодаря которым индикатор заполняется, указывая продвижение к следующему уровню.
6. Здесь указаны подготовленные заклинания. Во время сражения вы можете наполнить их силой и использовать, когда наступит ваша очередь действовать, просто щелкнув по заклинанию.
7. Игровое поле занимают магические шары 6 типов, а так же клетки атаки. Чтобы наполнить заклинание силой, выстройте магические шары в правильном порядке. Чтобы атаковать противника, выстройте по порядку клетки атаки. Во время первых сражений вы пройдете обучение. Внимательно читайте подсказки.

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Обучение бою

Основы
Чтобы атаковать противника, выстройте по порядку не менее 3 клеток атаки. Чтобы наполнить силой заклинания, выстройте по порядку не менее 3 магических шаров. Чтобы произнести заклинание, дождитесь своего хода и щелкните по заклинанию. Во время трех первых сражений на панели над игровым полем будут отображаться подсказки по ведению боя.

Наполнение заклинаний силой
Чтобы наполнить заклинание силой, необходимо выстроить магические шары в правильном порядке. Например, чтобы подготовить заклинание «Единение с огнем», необходимо подобрать три отдельных шара огня. После того, как заклинание наполнено силой, вы можете его использовать, щелкнув по нему. Если навести указатель мыши на заклинание, в информационной панели над игровым полем будет показана подробная информация о нем.

Зелья, оружия и доспехи
Получив ход, вы можете щелкнуть по портрету своего героя, чтобы открыть экран «Снаряжение персонажа». При его помощи можно использовать зелья, менять оружие и доспехи во время боя.

Получение опыта
Вы можете получать опыт, составляя магические шары и клетки атаки. Чтобы получать больше очков опыта, старайтесь составлять больше трех клеток зараз. Заработав необходимое количество опыта, ваш персонаж получает новый уровень. Процесс движения к новому уровню отображен на индикаторе под портретом персонажа.

Победы и прожения
Если вы оставите бой слишком рано, существует риск лишиться некоторого количества золота. Если вы потерпите поражение, вас могут ограбить. После поражения здоровье персонажа автоматически восстановится до половины. Победив в бою, вы получите большое количество опыта, и даже можете стать владельцем некоторых предметов, принадлежавших побежденному врагу.

Мародерство
Один из лучших способов добыть немного золота — это собрать его с тел убитых врагов. Иногда можно найти и качественные доспехи с оружием. Даже если вы не хотите использовать оставшееся от врагов снаряжение, стоит взять и отнести его кому-нибудь из торговцев. Главное — не пытайтесь взять слишком много, иначе вы не сможете добраться до места назначения, пока не выбросите слишком тяжелые вещи.

Восстановление здоровья
После боя вы можете обнаружить, что здоровье персонажа пошатнулось. Есть три способа решить эту проблему: 1. Вы можете отдохнуть в любом месте, нажав кнопку «Отдыхать». Будьте осторожны — во время отдыха вас могут ограбить. 2. Если вы хотите отдохнуть в безопасности, снимите комнату в одной из гостиниц, поговорив с ее владельцем. Существует вероятность, что после отдыха в комнате ваш герой станет более выносливым. 3. Наконец, восстановить здоровье можно при помощи лечебных зелий и еды. Сделать это можно прямо во время сражения

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Торговля



Чтобы совершить сделку с персонажем, щелкните по кнопке «Местоположение», чтобы открыть выпадающее меню. Нажмите кнопку «Торговать», затем выберите персонажа, с которым хотите торговать.

Экран торговли



1. Здесь отображаются ячейки для снаряжения, все используемые предметы, количество золота и мировоззрение персонажа.
2. Здесь показаны выбранные заклинания. Одновременно вы можете выбрать до четырех заклинаний, но выучить их герой может сколько угодно.
3. Это — ваше снаряжение, все предметы, которые вы несете с собой. Сколько этих предметов может быть, указано в верхней части экрана. Щелкая по кнопкам «Продать» и «Снарядить» внизу экрана, можно переключаться между режимами продажи и снаряжения. В режиме снаряжения все используемые в данный момент предметы отображаются на синем фоне. Щелкните на любом другом предмете, чтобы снарядить его. Чтобы продать предмет, дважды щелкните по нему в режиме продажи. Предметы, которые продать нельзя, отображаются на красном фоне. Чтобы узнать, почему предмет нельзя продать, наведите на него указатель мыши.
4. Если навести на предмет указатель мыши, здесь будет показана его стоимость, состояние и вес.
5. Если навести на предмет указатель мыши, здесь будет показано его описание.
6. Здесь показаны предметы, имеющиеся у торговца. Чтобы приобрести один из них, дважды щелкните по нему. Предметы, которые невозможно купить, отображаются на красном фоне. Чтобы узнать, почему предмет нельзя купить, наведите на него указатель мыши. Если вы покупаете предмет, для которого есть свободная ячейка, он будет автоматически подготовлен для использования. Некоторые из торговцев умеют чинить предметы. При этом рядом с предметами торговца будет показана кнопка «Починить». Нажмите ее, чтобы переключиться в режим ремонта, в котором достаточно щелкнуть по предмету, чтобы его починить.

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Управление персонажем

На экран «Персонаж» вы можете попасть с экрана «Карта», щелкнув по портрету своего героя. Достигнув очередного уровня, вы автоматически окажетесь на экране «Персонаж», где можете улучшить способности и умения своего героя при помощи заработанных очков.



1. Индикатор здоровья персонажа указывает его максимальное и настоящее здоровье. Урон от яда, огня, кровопотери и холода отображается на индикаторе зеленым, желтым, пурпурным и голубым цветом.
2. Здесь показываются ячейки для снаряжения и используемые предметы. Чтобы прекратить использовать предмет, щелкните по нему.
3. Здесь показываются выбранные заклинания. Чтобы прекратить использовать заклинание, щелкните по нему. Щелкнув по кнопке «Заклинания» в центре экрана, можно увидеть список всех заклинаний. Одновременно можно использовать до четырех заклинаний.
4. Здесь показывается ваше снаряжение. Нажимая кнопки «Снарядить» и «Выбросить» внизу экрана, можно переключаться между режимами снаряжения и отказа от предметов. В режиме снаряжение предметы, которые вы сейчас используете, отображаются на синем фоне. Предметы, которые использовать нельзя, отображаются на красном фоне. Чтобы снарядить предмет, щелкните по нему. Щелкните на зелье или еде, чтобы выпить их или съесть. В режиме отказа от предметов можно выбросить любой предмет, дважды щелкнув по нему.
5. Если навести на предмет указатель мыши, здесь будет показана его стоимость, состояние и вес.
6. Если навести указатель мыши на характеристики, навыки, предмет и т.п., здесь будет показана справочная информация.
7. Здесь показываются характеристики вашего персонажа. При получении нового уровня их значения можно увеличить. Основные характеристики персонажа могут быть за один раз увеличены на два очка.
8. Здесь показываются боевые навыки вашего персонажа. При получении нового уровня их значения можно увеличить. Боевые навыки персонажа могут быть за один раз увеличены на два очка. Каждый навык зависит от одного или нескольких умений. Умение определяет общую эффективность и предел развития навыка.
9. Здесь показываются магические навыки вашего персонажа. При получении нового уровня их значения можно увеличить. Магические навыки персонажа могут быть за один раз увеличены на два очка. Есть три уровня знания заклинаний, зависящие от соответствующего магического навыка. Например, чтобы достичь третьего уровня знания заклинания «Исцеление», требуется умение «Магия крови» 12 уровня.

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Исследование

В некоторых областях после нажатия кнопки «Местоположение» в открывшемся меню вместо кнопки «Бой» будет отображаться кнопка «Исследовать». Исследование — это последовательность сражений, в которых вы продвигаетесь слева направо, получая при этом золото и ценные предметы. Кроме того, вы можете попытаться проскользнуть мимо противника, переключив параметр «Скрытность» в положение «Да». При этом вы достигнете своей цели быстрее, но лишитесь предметов, которые могли бы взять с тел побежденных врагов. Для исследования подземелий и пещер вам потребуется факел.



Способности

Вы можете наделить своего героя способностями, улучшающими или дополняющими уже имеющиеся у него навыки. Получив очередной уровень, выберите способность, чтобы добавить ее в свой список. Список способностей можно увидеть на экране «Персонаж», щелкнув на кнопке «Способности» в правой части экрана.
Некоторые из способностей автоматически становятся доступны, когда ваши боевые умения достигают определенного уровня. Такие способности попадают в общий список, как и те, что вы самостоятельно выбрали при повышении уровня.



Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Подсказки

•Временные эффекты действуют, пока вы не закончите сражение или не покинете эту область.
•Есть три уровня знания заклинаний, зависящие от соответствующего магического умения.
•Способности персонажа определяют эффективность и предел развития соответствующих умений.
•Навыки «Клинков», «Тупого оружия» и «Луков» определяют урон, наносимый оружием соответствующего типа.
•Навыки «Клинков», «Тупого оружия» и «Луков»» определяют вероятность нанесения критического удара оружием соответствующего типа.
•Навык «Уклонения» определяет вероятность того, что вы увернетесь от вражеского удара, сильно уменьшив полученный урон.
•Навык «Скрытность» определяет вероятность того, что первый удар в бою будет нанесен вами, причинив большой урон противнику.
•Навык «Путешествия» влияет на то, сколько предметов вы можете взять с собой. Опытный путешественник способен взять с собой большее количество снаряжения.
•Чтобы во время боя наносить врагу больший урон, старайтесь собирать более 3 клеток атаки.
•Чтобы получить больше опыта, во время боя старайтесь собирать более 3 клеток атаки или магических шаров.
•Количество очков опыта, получаемых после боя, зависит от уровня вашего соперника.
•Восстановить здоровье персонажа можно при помощи различных предметов.
•Отдохнув в обычной комнате, можно частично восстановить здоровье персонажа; отдохнув в роскошной комнате — восстановить его полностью.
•Перед совершением сделки постарайтесь повысить талант «Мудрость», чтобы лучше торговаться.
•Вы можете увеличить количество вещей, которые способны нести с собой, работая над умениями и навыками «Выносливость», «Сила» и «Путешествия».
•Невозможно вылечить отравление, просто отдыхая в комнате. Постарайтесь найти подходящее зелье или использовать заклинание «Исцеление от яда».
•Чтобы исследовать подземелья и пещеры, вам потребуется факел.
•Основные способности и навыки вашего персонажа можно совершенствовать быстрее, чем второстепенные.
•Урон от огня, холода, яда и кровопотери влияет только на оставшийся у персонажа запас здоровья (красная часть индикатора).
•Стрелковое оружие обычно изнашивается медленнее, чем оружие ближнего боя и доспехи.
•Сильно поврежденные доспехи и оружие не слишком эффективны. Вы можете починить их у некоторых из торговцев.
•Умения «Путешествия» и «Скрытность» уменьшают риск того, что вашего героя ограбят во время отдыха вне стен гостиницы.
•Ваши доспехи и оружие медленно изнашиваются даже во время путешествий.
•Чтобы во время боя сменить оружие или выпить зелье, щелкните на портрете своего героя (для этого нужно дождаться, когда будет ваш ход).
•Тупым оружием вы можете оглушить своего противника, получив дополнительный ход.
•Чтобы узнать слабые места своих противников, читайте их описания.
•Будьте в курсе последних новостей, чтобы узнавать о новых заданиях и местах.
•Когда вы отдыхаете в снятой комнате, существует вероятность, что ваш навык «Выносливость» будет увеличен на одно очко.

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Создатели

Marius George
Программирование и дизайн

Richard Ramsbottom
Графика и дизайн

Alexander "Witcher" Khomyak
Образы персонажей

Janne Pitkдnen
Изображения, логотипы и музыка

Archie Birch
Дополнительная графика

Roald Strauss
Музыка

Тестеры
Christiaan Scholtz
Kevin Boyd
Kevin Carlisle
Mihail Morosan
Pekka Vддnдnen
Simon Paradis
Stijn Van Hove
Tim Brodrick
Tom Dahlberg
Tyler Schofield
Tom Wright
Vibhanshu Karn
William Tessi

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА КОМПАНИЕЙ «БУКА»

ОТДЕЛ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ И ЛОКАЛИЗАЦИИ
Руководитель службы локализации
Евгений Метляев

Менеджеры по лицензированию
Владимир Миняев
Андрей Чемлекчиев

Менеджеры по локализации
Мария Братолюбова
Федор Бонч-Осмоловский
Андрей Белов

Менеджер по цифровой и электронной дистрибуции
Дарья Донец

Технический эксперт
Станислав Каменев

Эксперт по звуку
Юрий Ленин

Менеджер по продвижению продуктов
Оксана Саичкина

PR-менеджер
Илья Заславский

Community-менеджеры
Сергей Владинец

ВЫПУСКАЮЩИЙ ОТДЕЛ
Выпускающий продюсер
Александр Пак

Тестеры
Дмитрий Ануфриев
Антон Кирш
Никита Портянко
Иван Райнов
Евгений Попов

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.

Руководитель дизайнерской службы
Санан Ушанов

Дизайнеры-полиграфисты
Даниелла Климашевская
Юлия Соловьева

Юридическая поддержка
Наталья Лебедева

Техническая поддержка
Евгений Дмитриев
Александр Мурашов
Екатерина Борщева

РУКОВОДСТВО
Генеральный директор
Александр Михайлов

Финансовый директор
Игорь Сухов

Директор по маркетингу
Татьяна Устинова

Руководитель выпускающего отдела
Максим Лельков

Отдельно спасибо:
Столбову Михаилу
Просникову Никите
Александру Коняхину

Авторские права © 2008 Zelian Games Limited. Все права защищены.